

# ANTICIPÉDIA

**Le dispositif  
collaboratif  
qui éclaire  
vos futurs**



# ANTICIPÉDIA

*ANTICIPONS DEMAIN*

Anticipédia propose une **méthode** et des **outils** pour déployer des ateliers de **design fiction** en autonomie



Optez pour un embarquement immédiat avec l'offre **Starter**



Ou programmez une destination personnalisée en **Classe affaires**



## OFFRE STARTER

### **La solution économique, cartes en mains, prête à déployer**

Destiné aux facilitateurs, animateurs, enseignants et à tous ceux qui veulent favoriser l'invention de futurs désirables.

- ▶ Vous recevez un jeu de 88 cartes (30 scénarios, 30 innovations, 14 défis et 14 technologies).
- ▶ Vous avez accès à une dizaine de règles d'animation. Elles vous permettent d'animer un atelier, un événement ou des groupes d'élèves ou d'étudiants.
- ▶ Vous rejoignez l'écosystème des utilisateurs d'Anticipédia et découvrez leurs créations.



## CLASSE AFFAIRES

### **La solution grand confort, ajustée à votre thématique et à vos objectifs**

Conçue pour les entreprises qui veulent embarquer leurs collaborateurs, clients ou partenaires dans la création du futur de leur secteur d'activité.

- ▶ Nous concevons des cartes et des kits d'animation spécifiques à chaque entreprise.
- ▶ Nous préparons vos facilitateurs à l'animation des ateliers de design-fiction.
- ▶ Nous créons, en option, des publications (livres, vidéos...) et des expositions qui valorisent les participants et les productions réalisées lors des ateliers.



**OFFRE STARTER**

# ANTICIPÉDIA

**1**

**UNE MÉTHODE**

**2**

**DES OUTILS**

**3**

**DES ATELIERS**

**4**

**DES PRODUCTIONS**

DES **DÉFIS**, DES **TECHNOLOGIES** & DES **INNOVATIONS** PROPULSENT LES IMAGINAIRES



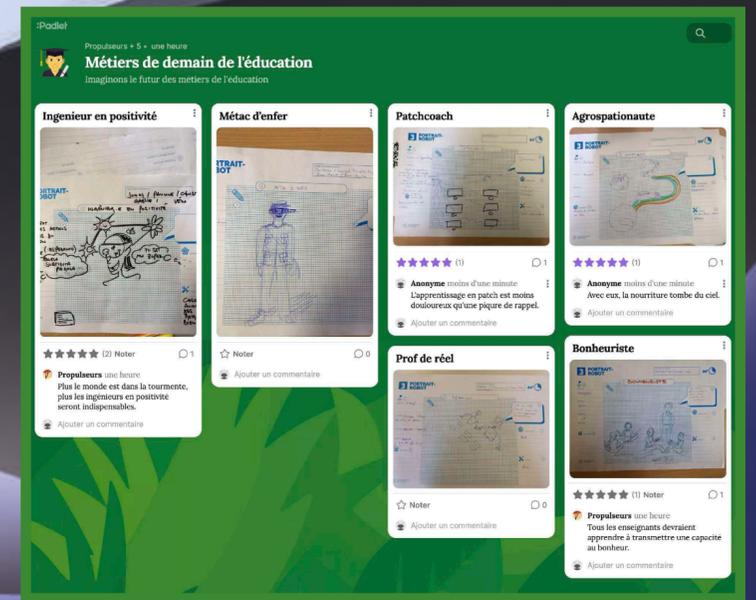
VOUS RECEVEZ LES **CARTES** & ACCÉDEZ AUX RÈGLES D'ANIMATION



VOUS ANIMEZ VOS **ATELIERS**



VOS IDÉES SONT **PARTAGÉES** AVEC TOUS LES ANTICIPÉDIENS



**Les Propulseurs**

**ANTICIPÉDIA**



# CLASSE AFFAIRES

# ANTICIPÉDIA

## 1

### UNE MÉTHODE

DES **DÉFIS**, DES **TECHNOLOGIES** & DES **INNOVATIONS** PROPULSENT LES IMAGINAIRES



## 2

### DES OUTILS

NOUS CRÉONS DES **CARTES** & UN **KIT** D'ANIMATION PERSONNALISÉS



## 3

### DES ATELIERS



NOUS COACHONS VOS **FACILITATEURS**



VOUS DÉPLOYEZ DES **ATELIERS**



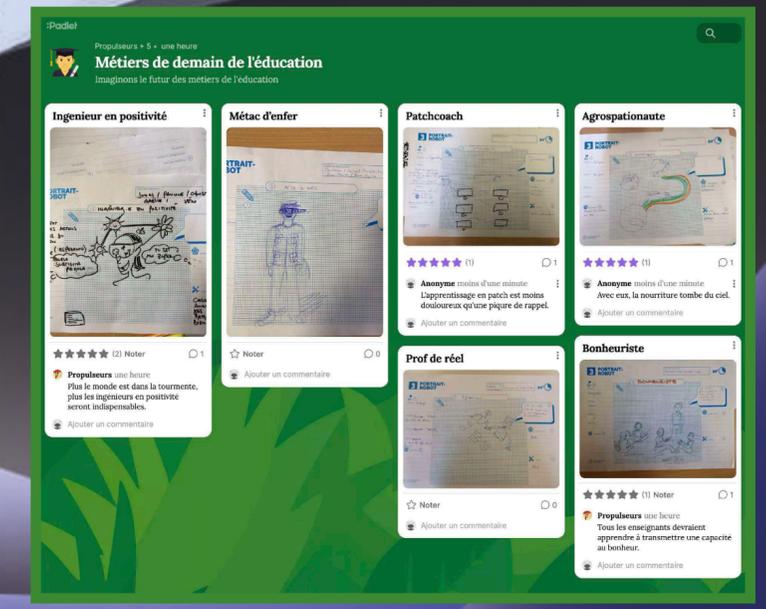
## 4

### DES PRODUCTIONS

LES PRODUCTIONS SONT **PARTAGÉES** EN ACCÈS PRIVÉ



**EN OPTION**  
NOUS VALORISONS LES PRODUCTIONS EN CRÉANT DES **PUBLICATIONS**, DES VIDÉOS, DES AFFICHES, UNE EXPOSITION



Les Propulseurs

# ANTICIPÉDIA

# LA MÉTHODE

Combinant design-fiction et prospective, la méthode s'appuie sur deux principes :

- 1. “LE FUTUR DES ORGANISATIONS RÉSULTERA D'INTERACTIONS ENTRE DÉFIS À RELEVER, TECHNOLOGIES & INNOVATIONS”**



## DÉFIS

Réchauffement climatique, vieillissement de la population, limitation des ressources, inégalités sociales, conflits, désinformation, biodiversité...



## TECHNOLOGIES

Intelligence artificielle, génétique, informatique quantique, robotique, biotech, nanotech, neurotechnologie, mobilité, énergie...



## INNOVATIONS

Économie circulaire, inclusion, travail flexible, agriculture urbaine, gouvernance participative, consommation éco-responsable, enseignement hybride...

# LA MÉTHODE

**2.** “LES MOTS SONT  
LES BRIQUES  
DE LA PENSÉE ;  
IL FAUT **CRÉER DE  
NOUVEAUX MOTS**  
POUR PENSER  
LE FUTUR”

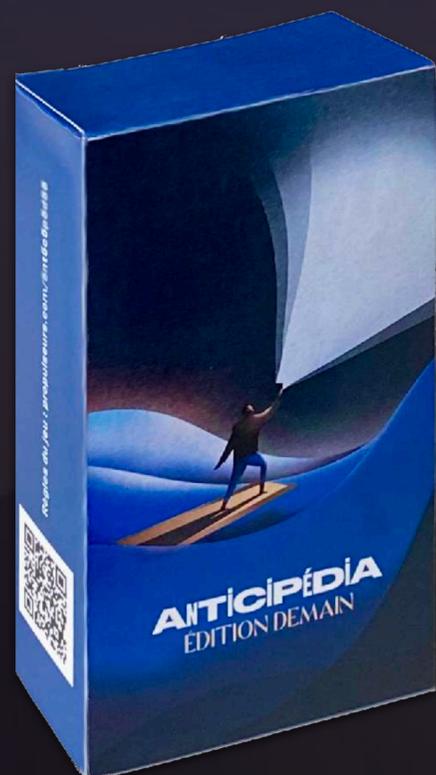
On invente de nouveaux récits  
en jouant avec les mots.



# LES CARTES

“ON TIRE LES CARTES  
DU FUTUR  
DU **TRAVAIL**,  
DE **LA VILLE**,  
DE **LA SANTÉ**,  
DE **L'ÉDUCATION**,  
DE **L'ALIMENTATION...**”

L'offre « **Starter** » est multi-  
thématique. En « **Classe affaires** »  
de nouvelles cartes sont créées  
pour constituer un jeu original.



# LES CARTES

DES CARTES  
PERSONNALISÉES  
POUR VOS  
**MARQUES**  
ET VOS  
**THÉMATIQUES**



# LES CARTES

“PROPULSEZ  
**ANTICIPÉDIA**”

**Vous êtes facilitateur,  
animateur ou enseignant ?**

Commandez les cartes : édition  
« Demain » ou édition « Futur du  
travail ». Vous aurez accès aux  
règles d'animation et à l'espace  
digital de partage des productions.

**COMMANDER**



[editionspropulseurs.fr/la-boutique](https://editionspropulseurs.fr/la-boutique)

**ANTICIPÉDIA**

# LES OUTILS

“DE MULTIPLES  
POSSIBILITÉS  
D'ANIMATION”

Chaque jeu donne  
accès à une dizaine  
de choix d'animation.

## ENCERCLEMENT

Rentrer dans les cercles pour ne plus tourner en rond

⌚ 60 minutes | 👤 4 à 5 participants | 🟩 Niveau 2

### RÈGLE

#### MATÉRIEL



- Les cartes « Innovation » (vert)
- Les cartes « Défi » (bleu)
- Les cartes « Tech » (violet)
- Les cartes « Scénario » (orange)
- Un tapis de jeu constitué de 30 cercles obtenus par l'assemblage de 5 feuilles, format A4, comportant chacune 6 cercles (voir modèle). On peut aussi choisir de dessiner les cercles, de ~5-10 cm de diamètre, sur une nappe en papier.

#### 1. TIRER LES CARTES INNOVATION ⌚ 10 MIN

Tirez 3 cartes « Innovation », 3 cartes « Tech », 3 cartes « Scénario » et 3 cartes « Défi ».

Lisez à haute voix les cartes tirées.

Demandez aux joueurs de choisir, de façon collégiale et selon le ressenti du groupe, une carte de chaque catégorie.

#### 2. ENCERCLER LES IDÉES ⌚ 20 MIN

Poser les 4 cartes retenues dans chaque catégorie, face visible sur la table.

## GOMMÉTRIE

Un mélange de cartes pour « gommer » des idées bariolées et imaginer des métiers de demain

⌚ 55-70 minutes | 👤 4 à 30 participants | 🟩 Niveau 2

### RÈGLE

#### MATÉRIEL

- Des post-it
- Des gommettes (5 par participant)
- Les cartes « Scénario » (orange)
- Les cartes « Tech » (violet)
- Les cartes « Innovation » (vert)
- Les cartes « Défi » (bleu clair)

#### 1. CRÉER UNE USINE À IDÉES ⌚ 20 MIN

Tirez une carte de chaque catégorie, soit quatre cartes.

Lisez à haute voix la première carte.

Lancez un compteur de 5 minutes pendant lesquelles chaque participant invente des produits, services, concepts futuristes inspirés par chaque carte. Tout est possible et même l'impossible.

#### Exemple :

Vous avez tiré la carte Tech : « intelligence artificielle ». Proposez une IA qui détecte de façon préventive les personnes susceptibles d'être victimes de violences conjugales. Ou proposez des stages pour réapprendre à vivre sans intelligence artificielle.

## À LA UNE

Créer un magazine futuriste

⌚ 40-60 minutes | 👤 3 à 7 participants | 🟩 Niveau 3

### RÈGLE

#### MATÉRIEL

- Les cartes « Innovation » (vert)
- Les cartes « Défi » (bleu)
- Les cartes « Tech » (violet)
- Les cartes « Scénario » (orange)
- Des gommettes
- Des post-it
- Du papier blanc
- Des bonbons

Rédigez le texte d'un article ou d'un reportage qui raconte un événement vécu par un professionnel exerçant un des métiers imaginés dans un exercice précédent (niveau 2).

Vous allez travailler en binôme. L'un est journaliste, l'autre est le professionnel interrogé.

Commencez par poser des questions sur l'activité professionnelle.

Exemples de questions :

• Comment envisagez-vous le futur de votre métier ?  
• Quels sont les petits et grands bonheurs de votre métier ?

• Comment envisagez-vous le futur de votre métier ?  
• Quels sont les petits et grands bonheurs de votre métier ?

• Comment envisagez-vous le futur de votre métier ?  
• Quels sont les petits et grands bonheurs de votre métier ?

• Comment envisagez-vous le futur de votre métier ?  
• Quels sont les petits et grands bonheurs de votre métier ?

• Comment envisagez-vous le futur de votre métier ?  
• Quels sont les petits et grands bonheurs de votre métier ?

• Comment envisagez-vous le futur de votre métier ?  
• Quels sont les petits et grands bonheurs de votre métier ?

• Comment envisagez-vous le futur de votre métier ?  
• Quels sont les petits et grands bonheurs de votre métier ?

• Comment envisagez-vous le futur de votre métier ?  
• Quels sont les petits et grands bonheurs de votre métier ?

• Comment envisagez-vous le futur de votre métier ?  
• Quels sont les petits et grands bonheurs de votre métier ?

• Comment envisagez-vous le futur de votre métier ?  
• Quels sont les petits et grands bonheurs de votre métier ?

## À L'AFFICHE

On recrute jobers du futur

⌚ 50 minutes | 👤 3 à 4 participants | 🟩 Niveau 3

### RÈGLE

#### MATÉRIEL

- Les cartes « Innovation » (vert)
- Les cartes « Défi » (bleu)
- Les cartes « Tech » (violet)
- Les cartes « Scénario » (orange)
- Des gommettes
- Des post-it
- Du papier blanc
- Des bonbons

Vous avez imaginé des métiers de demain (niveau 2), décrivez maintenant l'entreprise qui recrute et la nature du poste à pourvoir en répondant aux questions suivantes :

• Qui recrute ? Type d'organisation, engagements sociétaux de l'entreprise

• Pour quel poste ? Compétences requises

• Comment envisagez-vous le futur de votre métier ?

• Quels sont les petits et grands bonheurs de votre métier ?

• Comment envisagez-vous le futur de votre métier ?

• Comment envisagez-vous le futur de votre métier ?

• Comment envisagez-vous le futur de votre métier ?

• Comment envisagez-vous le futur de votre métier ?

• Comment envisagez-vous le futur de votre métier ?

• Comment envisagez-vous le futur de votre métier ?

• Comment envisagez-vous le futur de votre métier ?

• Comment envisagez-vous le futur de votre métier ?

• Comment envisagez-vous le futur de votre métier ?

## + PLUS OU - MOINS

Un débat avec des hauts et des bas

⌚ 30-40 minutes | 👤 4 à 6 participants | 🟩 Niveau 1

### RÈGLE

#### MATÉRIEL

- Les cartes « scénario » (orange)
- Les cartes « Innovation » (vert)
- Des gommettes
- Des post-it

#### 1. CHOISIR UN SCÉNARIO ET UNE INNOVATION ⌚ 10 MIN

Distribuez quatre gommettes à chaque participant.

Tirez trois cartes « Scénario » et trois cartes « Innovation ».

Lisez et votez pour le scénario et l'innovation qui incitent le plus au débat.

## TROMBONE À TOUT

On part d'un objet ridiculement simple pour produire des idées «trombones» pour le futur

⌚ 60 minutes | 👤 4 à 5 participants | 🟩 Niveau 2

### RÈGLE

#### MATÉRIEL

- Des trombones et divers objets du quotidien non numériques.
- Les cartes « Défi » (bleu ciel)
- Les cartes « Tech » (violet)
- Les cartes « Scénario » (orange)
- Les cartes « Innovation » (vert)
- Des post-it

## DE TOUTES LES COULEURS

Une exploration du futur à travers des lunettes de différentes couleurs, inspiré des 6 chapeaux de Bono

⌚ 60 minutes | 👤 4 à 5 participants | 🟩 Niveau 2

### RÈGLE

#### MATÉRIEL

- Les cartes « Défi » (bleu ciel)
- Les cartes « Tech » (violet)
- Les cartes « Innovation » (vert)
- Au choix : jetons, chapeaux ou bonbons de couleur (blanc, noir, vert et bleu)
- Des gommettes
- Des fiches en papier

#### 1. CHOISIR UN SCÉNARIO ⌚ 10 MIN

Tirez quatre cartes « Scénario » et distribuez quatre gommettes à chaque participant.

Les participants choisissent le scénario qu'ils préfèrent en posant des gommettes dessus. On peut poser zéro ou quatre gommettes sur un scénario. Quand les choix sont faits, chaque joueur justifie son choix.

La carte scénario qui cumule le plus de gommettes, ou qui a provoqué le plus de discussions, est retenue pour la suite de l'exercice.

#### 2. COMMENTER LE SCÉNARIO ⌚ 15 MIN

Chaque participant tire à l'aveugle un jeton (chapeau, bonbon, trèfle à quatre feuilles) de couleur.

Chaque participant tire à l'aveugle un jeton de couleur (ou chapeau, bonbon, papier mentionnant le nom de la couleur). Cette couleur détermine la manière dont le joueur va interpréter le scénario.

**Blanc.** Vous êtes pragmatique, cartésien et avez une vision objective des choses (enfin, vous le croyez !). Vos arguments s'appuient sur des faits et données incontestables (vous le croyez aussi). Vous pensez qu'il y a une solution à chaque problème.

**Vision du futur en blanc.** Demain est le prolongement d'aujourd'hui.

**Vert.** Vous militez jour et nuit pour la défense de la planète. Vous considérez que ce qui est bien pour elle, c'est bien pour tout. Vous croyez que, si on le veut vraiment, on peut déplacer des montagnes.

**Vision du futur en vert.** Elle est conditionnée par l'état de santé de la planète.

**Noir.** Vous êtes l'avocat du diable. Vous voyez toujours le défaut caché, la zone d'ombre, la catastrophe qui se profile... Pour vous, rien n'est jamais bien.

**Vision du futur en noir.** Noir, c'est noir.

**Bleu.** Le ciel est toujours bleu. Même lors des pires tempêtes, vous distinguez un rayon de soleil. Vous voyez toujours le positif et le verre à moitié plein.

**Vision du futur en bleu.** Vous avez confiance en l'homme, son intelligence et son génie.

## FUTURAMA

Décollage pour le futur propulsé par un scénario

⌚ 20-30 minutes | 👤 3 à 6 participants | 🟩 Niveau 1

### RÈGLE

#### MATÉRIEL

- Les cartes scénarios (orange)
- Des gommettes
- Des post-it
- Du papier blanc
- Des bonbons

#### 1. CHOISIR UN SCÉNARIO ⌚ 10 MIN.

Tirez quatre cartes « Scénario » (ou plus) et distribuez quatre gommettes à chaque participant.

Lisez les scénarios et demandez aux participants de voter en posant leurs gommettes.

## ET SI DEMAIN ?

Un enchaînement de questions qui tire des idées décapantes et des nouveaux métiers

⌚ 50 minutes | 👤 4 à 6 participants | 🟩 Niveau 2

### RÈGLE

#### MATÉRIEL

- Les cartes « Innovation » (vert)
- Des gommettes
- Des post-its

#### 1. CHOISIR UNE CARTE INNOVATION ⌚ 10 MIN

Tirez quatre cartes « Innovation » et distribuez quatre gommettes à chaque joueur.

## SUPERPOUVOIRS

Des pouvoirs magiques pour transformer le monde

⌚ 25-35 minutes | 👤 3 à 6 participants | 🟩 Niveau 1

### RÈGLE

#### MATÉRIEL

- Les cartes scénarios (orange)
- Des gommettes
- Des post-it
- Du papier blanc

#### 1. CHOISIR UN SCÉNARIO ⌚ 10 MIN

Distribuez quatre gommettes à chaque joueur.

Tirez quatre cartes « Scénario ».

Lisez et votez pour la carte qui provoque le plus de réactions positives ou négatives. Chaque joueur pose une ou plusieurs gommettes sur les cartes innovation.

Un tour de table permet à chacun de justifier son choix.

#### 2. CHOISIR UN SUPERPOUVOIR ⌚ 5 MIN

Chaque participant s'octroie un superpouvoir qui va améliorer l'innovation choisie.

On peut, par exemple :

- accélérer ou ralentir le temps
- transformer une matière en une autre et changez la forme des objets
- lire et transformer les pensées
- communiquer avec les animaux
- annuler les derniers événements
- acquérir de nouvelles compétences et savoir-faire
- transformer les fragilités en force et les problèmes en solutions
- courir vite, voler, voir la nuit...

#### 3. AMÉLIORER L'INNOVATION ⌚ 15 MIN

Avec le superpouvoir, on transforme le scénario choisie.

Faites un ou plusieurs tours de table en inscrivant chaque apport sur un post-it.

Exemple :

Superpouvoir : faire avancer ou reculer le temps.

Scénario : tirage au sort des logements tous les quatre ans.

Transformation : on modifie le temps entre deux tirages au sort en fonction des problèmes rencontrés.

♥ Vous aimez ? Vous détestez ? Vous avez une question ou une proposition d'amélioration ? Dites-le-nous maintenant. 🗨️

# LES OUTILS



CLASSE  
AFFAIRES

“LES **KITS** PERMETTENT  
D'ANIMER DES ATELIERS  
AJUSTÉS À VOS  
OBJECTIFS”

Un kit est un ensemble de supports adaptés à vos équipes et objectifs. Ils sont utilisables en toute autonomie ou avec l'appui de facilitateurs.



CONFLIT DU 31 AOÛT 2049

ÉQUIPE D'ATTAQUE

ÉQUIPE DE DÉFENSE

ARTICLE DE PRESSE

Présentez le métier sous la forme d'un article publié dans un média national en 2049. Choisissez la forme éditoriale : interview, témoignage ou reportage. Le contenu de l'article devra répondre aux questions : qui ? quoi ? où ? quand ? pourquoi ? comment ? Habillez l'article avec un surtitre, un titre et un chapeau qui présente l'essentiel de l'article. Ajoutez enfin une citation en exergue qui donne le ton de l'article.

SURTITRE

TITRE

MÉTIER DE DEMAIN  
DE LA MOBILITÉ

À partir des conséquences du changement climatique, l'exercice précédent, vous imaginez, nommez des métiers de demain de la mobilité.

CONSIGNE

Temps 1. Vous nourrissez votre réflexion avec les cartes rotatives des défis sociétaux à relever.

PLAN D'ATTAQUE

NOM DE CODE

1. OBJECTIF

DESCRIPTION DES CIBLES

INVENTAIRE DES FORCES D'ATTAQUE

ÉQUIPE

SPHÈRE

DESCRIPTION DES FORCES ET MOYENS

TERRE

MER ET FLEUVES

AIR

EFFETS SOUHAITÉS

SPHÈRES

01

APPLICATIONS DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'intelligence artificielle (IA) désigne la capacité des machines à effectuer des tâches qui requièrent normalement l'intelligence humaine - par exemple, reconnaître des modèles, apprendre par l'expérience, tirer des conclusions, faire des prédictions ou prendre des mesures - que ce soit par l'intermédiaire d'agents numériques ou de logiciels intelligents s'intégrant dans des systèmes physiques autonomes.

01.A DÉTECTER LES FAUX MÉDIAS

01.B GÉNÉRER DE FAUX MESSAGES

01.C TRADUCTION AUTOMATIQUE

02

CONNECTIVITÉ ASSURÉE

La capacité d'utiliser la plus grande partie possible du spectre électromagnétique tout en partageant efficacement à pour objectif de garantir l'utilisation de ces ressources en cas de conflit, tout en la refusant à l'adversaire. L'importance du monde numérique et de l'échange croissant d'informations électroniques nécessitent une sécurité, une fiabilité et une résilience globale du système pour la conduite de toute opération.

02.A FLUX VIDÉO EN TEMPS RÉEL

02.B INTÉGRITÉ DE L'INFORMATION

02.C UTILISER LES RÉSEAUX CIVILS

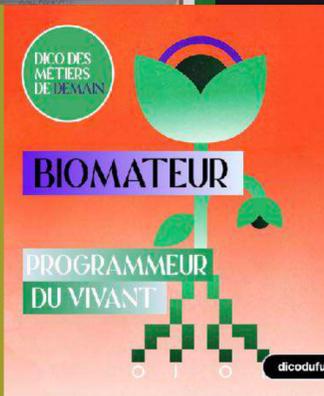
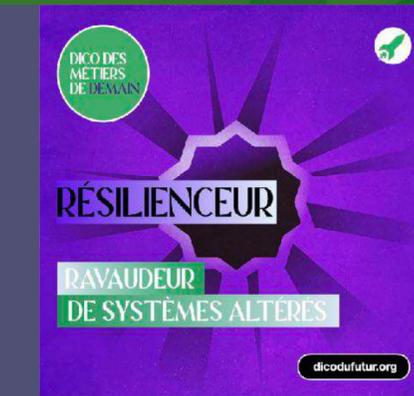
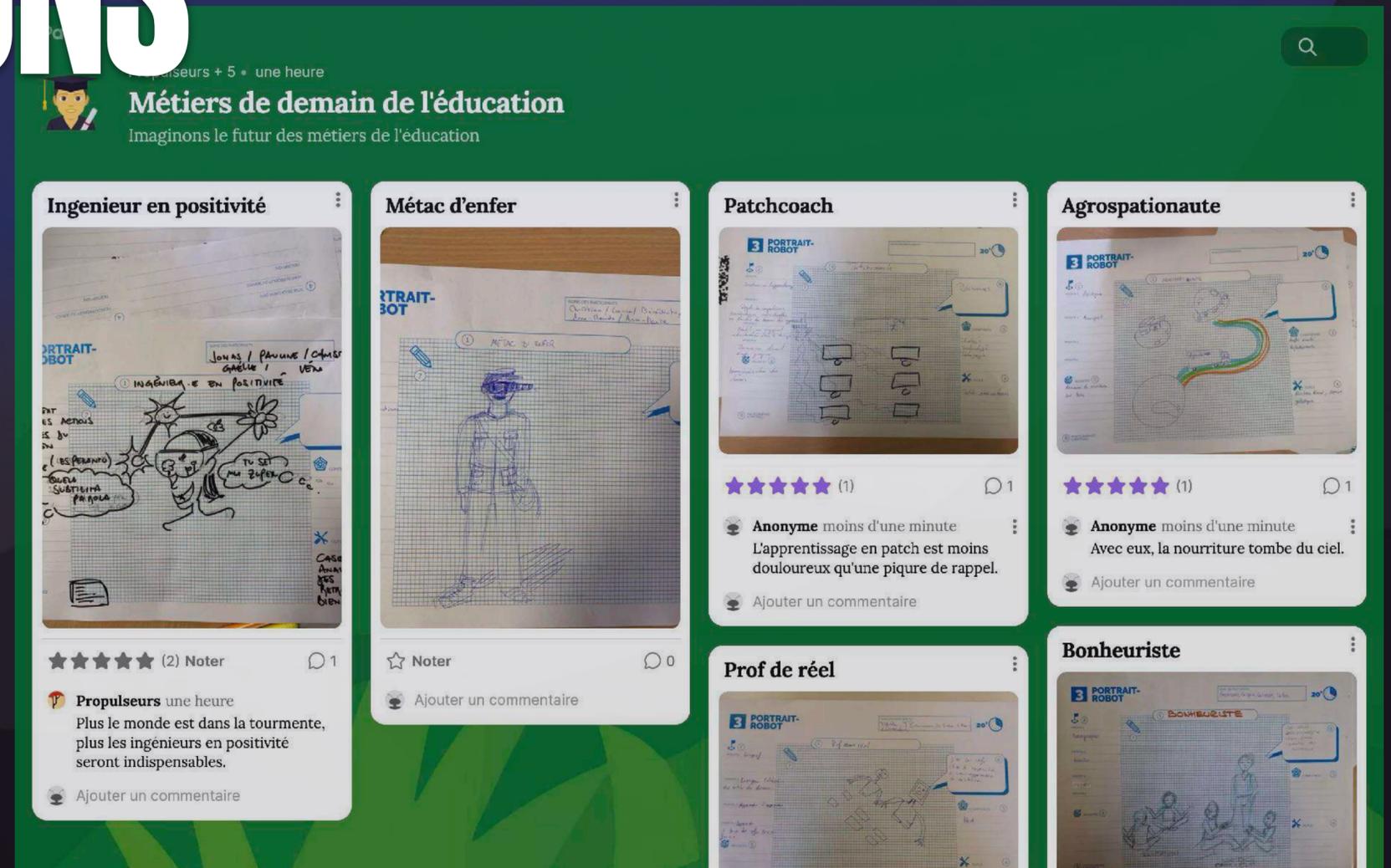
# LES ATELIERS

**“VOUS AVEZ TOUTES LES CARTES EN MAIN POUR ORGANISER DES ATELIERS DE 10 À 1 000 PARTICIPANTS”**

# LES PRODUCTIONS

“CHAQUE ATELIER  
GÉNÈRE DES  
PRODUCTIONS  
À PARTAGER”

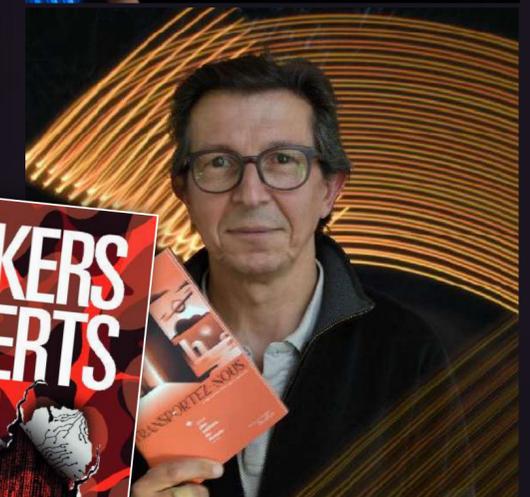
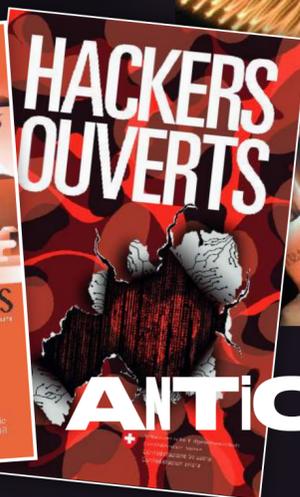
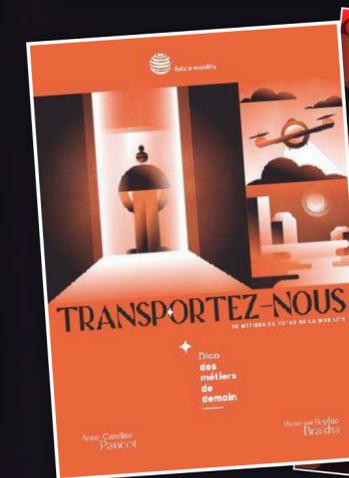
On met en scène ces productions  
sur les murs et les écrans.



# LES PUBLICATIONS

“LES PRODUCTIONS  
SONT **VALORISÉES**”

Guide du futur, Dico des métiers de demain, récits animés, expos...  
Les participants et leurs productions sont valorisés par des publications portant votre marque.



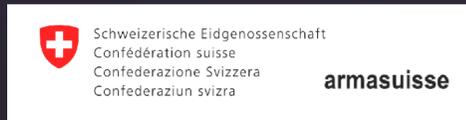
**ANTICIPÉDIA**

# NOS CLIENTS

Ils ont joué le jeu



**LE TRAVAIL  
DEMAIN**



**LE SOLDAT  
DU FUTUR**



**FUTUR DE  
LA MARQUE**



**FUTUR DE  
LA MOBILITÉ**



**FUTUR DE  
LA VACCINATION**



**L'ÉDUCATION  
DEMAIN**



**SYSTÈMES AUTONOMES  
DU FUTUR**

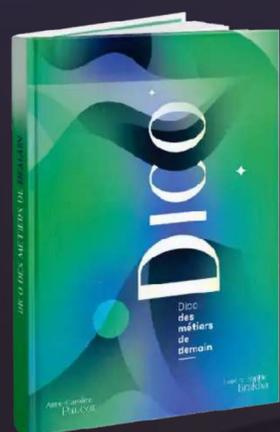


**ANTICIPÉDIA**

# LES PROPULSEURS

editionspropulseurs.fr

NOUS ÉDITONS DES **LIVRES** POUR PRÉPARER DES **FUTURS** DÉSIRABLES



## DICO DES MÉTIERS DE DEMAIN

Un dico détecteur de tendances pour aider les professionnels à identifier les compétences et métiers de demain.

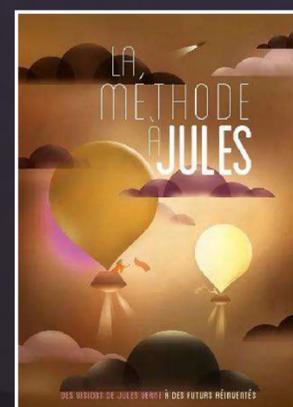
14,8 X 21 CM.  
228 PAGES ILLUSTRÉES  
IMPRESSION QUADRI.



## CONTES DES 1001 FUTURS

Les contes d'hier à la mode prospective, des exercices pour que les enfants inventent le futur.

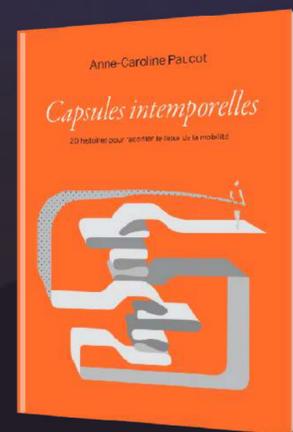
29,7CM X 21 CM.  
140 PAGES ILLUSTRÉES  
IMPRESSION QUADRI.



## LA MÉTHODE À JULES

Une méthode de prospective basée sur 18 ouvrages de Jules Verne pour inventer ensemble des futurs meilleurs.

14,8 X 21 CM.  
196 PAGES ILLUSTRÉES  
IMPRESSION QUADRI.



## CAPSULES INTEMPORELLES

Vingt histoires pour inventer le futur de la mobilité. Récits coconstruits avec les membres du think tank Futura-mobility.

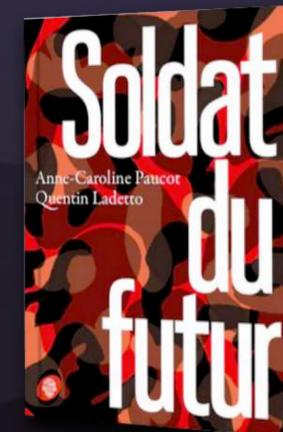
14,8 X 21 CM.  
156 PAGES ILLUSTRÉES  
IMPRESSION 2 TONS.



## DICO DU FUTUR DE L'AMOUR

Des récits imaginés à partir de tendances, d'innovations et de nouveaux usages pour explorer les futurs stupéfiants de l'amour.

14,8 X 21 CM.  
136 PAGES ILLUSTRÉES  
IMPRESSION QUADRI.



## SOLDAT DU FUTUR

De nouveaux mots pour nommer les activités, armes et situations auxquelles sera confronté le soldat. Avec Armasuisse.

14,8 X 21 CM.  
240 PAGES ILLUSTRÉES  
IMPRESSION 2 TONS.



## CAHIERS D'EXPLORATION

Un thème, une analyse des exercices. Avec Armasuisse.

21 X 29,7 CM.  
60 PAGES ILLUSTRÉES  
IMPRESSION QUADRI.

# DANS LA PRESSE

[editionspropulseurs.fr/presse](http://editionspropulseurs.fr/presse)

**PLUS DE 40 PARUTIONS PRESSE & MÉDIAS**



# L'ÉQUIPE

Contactez-nous pour obtenir nos tarifs

**ANNE-CAROLINE PAUCOT**

CONCEPTION ÉDITORIALE

+33 6 10 81 25 95 [acp@propulseurs.com](mailto:acp@propulseurs.com)



**LUC LEGAY**

ORGANISATION

+33 6 32 22 66 02 [luc@propulseurs.com](mailto:luc@propulseurs.com)

**ANATOLE PERSUY**

PRODUCTION

+33 6 34 15 84 67 [anatole@propulseurs.com](mailto:anatole@propulseurs.com)



**SOPHIE BRAKHA**

DESIGN GRAPHIQUE

+33 6 49 28 51 92 [sophie@propulseurs.com](mailto:sophie@propulseurs.com)

**L'imagination est la meilleure**

**compagnie de transport au monde**

**NOS RÉALISATIONS [PDF]** 



*Il n'y a qu'à imiter la nature, car elle ne se trompe jamais.*  
Robur le conquérant, Jules Verne

**propulseurs.com**

# ÉDITIONS PROPULSEURS

DES LIVRES POUR  
PRÉPARER DES FUTURS  
DÉSIRABLES

**PUBLICATIONS [PDF]** 